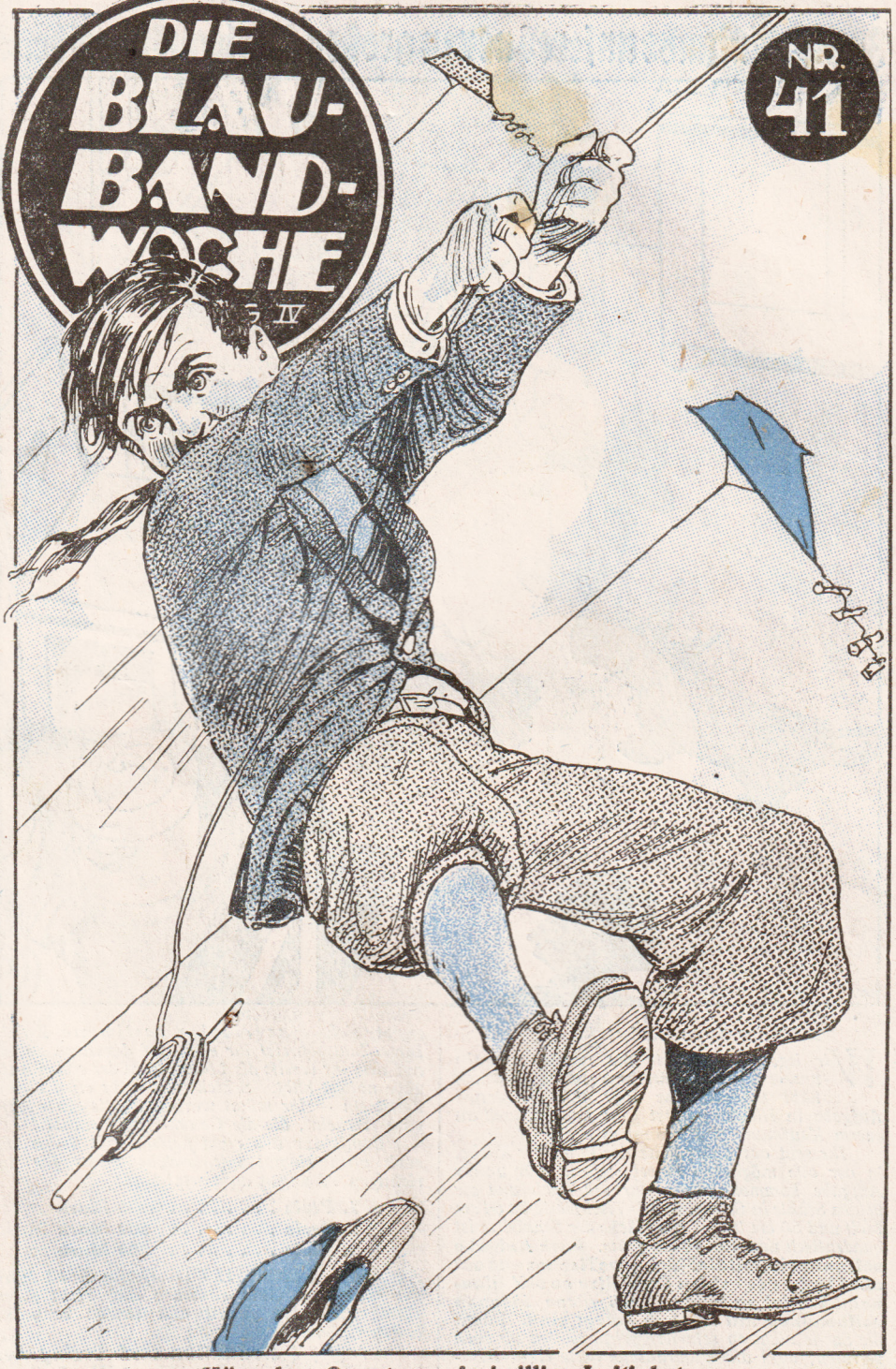
DIE BLAU-BAND-WOCHE

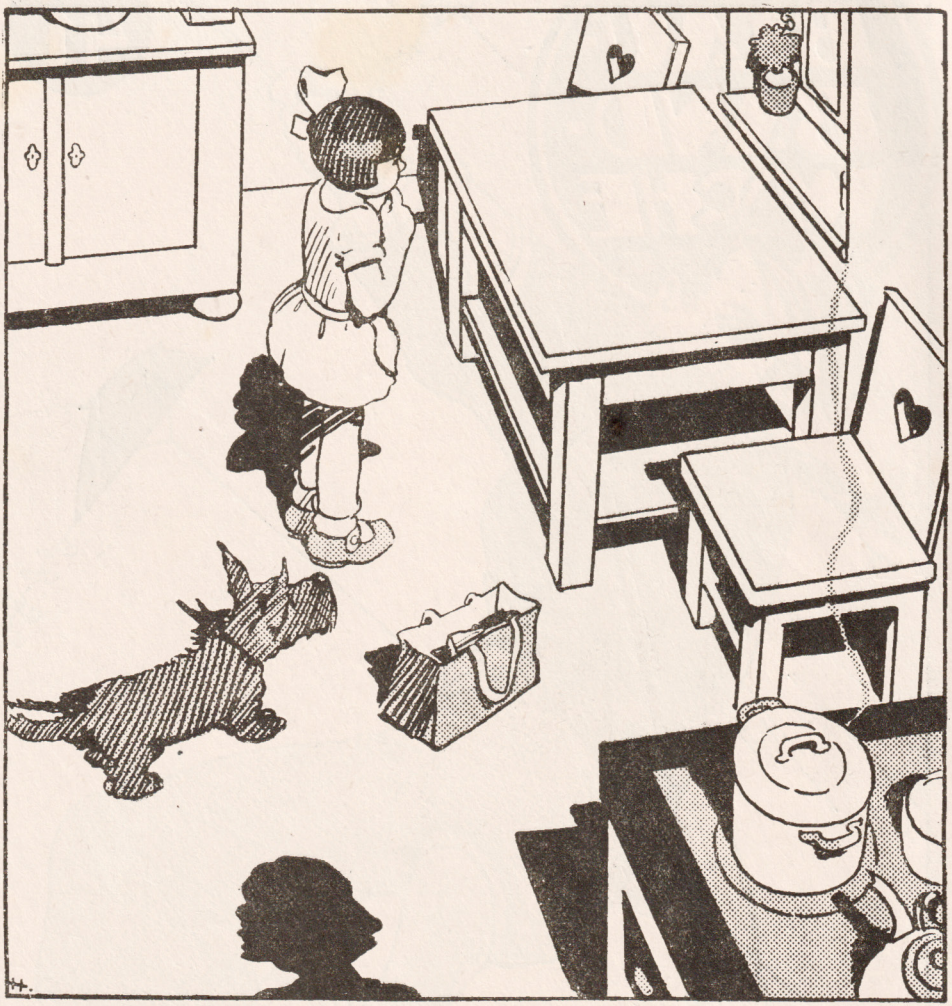
NR. 41



Hänschen Quastes unfreiwillige Luftfahrt.

Zu unserer Geschichte auf den Seiten 8 und 9.

Zweite Aufgabe unseres neuen großen Preisausschreibens



Meine lieben Kinder!

Wir legen euch heute die zweite Aufgabe unseres Preisausschreibens vor. Hoffentlich habt ihr alle das Heft mit der ersten Aufgabe in Händen; sonst geht noch schnell zu euerm Kaufmann und besorgt es euch.

Ihr seht auf dieser Seite das Bild einer Küche, in der alle möglichen Möbel stehen. Für unsere Aufgabe kommen jedoch nur der Tisch und die beiden Stühle in Betracht. Die Tischplatte ist 64 cm breit und 80 cm lang. Die Fläche der Stuhlsitze ist quadratisch und 40×40 cm gross. **Eure Aufgabe soll nun sein, auf die Fläche des Tisches und auf die Fläche der beiden Stuhlsitze so viel Blauband-Würfel zu legen, dass diese Flächen vollkommen mit Würfeln belegt sind.** *Damit die Sache nicht so schwierig wird, wollen wir euch verraten, dass die quadratische Seite eines Blauband-Würfels genau 8×8 cm gross ist. Als Lösung ergibt sich eine einzige bestimmte Zahl. Diese Zahl schreibt ihr euch auf denselben Zettel, auf dem ihr bereits die Lösungszahl der ersten Aufgabe notiert habt. Schickt uns nicht etwa diesen Zettel ein — ihr müsst warten, bis die vierte Aufgabe erscheint, die die Gesamtlösung enthält!*

Damit ihr alle recht fleissig seid, teilen wir euch noch einmal mit, welche Preise für die richtigen Lösungen ausgesetzt sind:

1. Preis . . . . . 3000 Mark
2. Preis . . . . . 300 Mark
3. Preis . . . . . 200 Mark

Ausserdem kommen 150 Trostpreise à 10 Mark zur Verteilung. Wir wünschen euch recht guten Erfolg für eure Arbeit und senden euch die besten Grüsse.

Redaktion und Verlag der „Blauband-Woche".

HEIKAR DER WEISE

(Schluß.)

Die Freude Sancheribs über die Rettung Heikars war unbeschreiblich. Es kam ihm vor, als sei wirklich ein Wunder geschehen und er sei von den Toten auferstanden.

Gerührt umarmte der König seinen treuen Diener, der alle seine übrigen Minister trotz seines hohen Alters an Klugheit übertraf; dann entließ er Heikar und wünschte ihm Glück zu seinem Unternehmen, über das der weise Mann vorläufig tiefstes Stillschweigen bewahrte.

Nun aber geschah etwas Seltsames. Ihr werdet kaum glauben, was Heikar jetzt tat. Er befahl seinen Jägern, ihm zwei junge Geier zu fangen, ferner besorgte er sich Stricke und wählte aus seiner Dienerschaft zwei kleine und besonders leichte Knaben aus. Diese Knaben setzte er auf den Rücken der Geier, band sie daran fest und ließ dann die Vögel ein Stück emporfliegen, während er an den Füßen der Geier die Stricke befestigte, so daß sie nicht davonfliegen konnten. Jeden Tag gab er von dem Strick etwas mehr frei, so daß die Geier immer höher flogen. Nach einem Monat hatte er Vögel und Knaben so gut abgerichtet, daß sie eine erstaunliche Höhe erreichten und sich trotzdem an den Stricken willig wieder herabziehen ließen.

Außerdem hatte der weise Mann den Knaben einen bestimmten Satz eingeprägt, den sie in der Höhe rufen mußten. Wir werden euch später erzählen, wie dieser Satz lautete.

Als Heikar diese geheimnisvollen und kaum glaublichen Vorbereitungen beendigt hatte, verabschiedete er sich von Sancherib und machte sich mit einer prunkvollen Begleitung samt den Knaben und Geiern auf den Weg nach

Aegypten, wo er sich sofort zum Königspalast begab.

Erstaunt blickte der Pharao auf den weißhaarigen Mann, aus dessen Augen eine wunderbare Klugheit leuchtete, und noch erstaunter war er über die Gewandtheit und Anmut seiner Rede. Pharao fragte ihn, wie er heiße und ob er der würdigste von allen Dienern sei, die Sancherib ihm schicken konnte.

Lächelnd sprach Heikar: „Mein König Sancherib hat zahllose Ratgeber und ich bin der Geringste unter ihnen. Mein Name aber ist Abikam."

Der kluge Heikar wollte nämlich seinen überall bekannten Namen nicht nennen und wollte bei Pharao einen großen Eindruck von der Macht seines Herrn erwecken. Das gelang ihm auch vollständig; denn Pharao sah mit Neid, daß an seinem Hofe kein einziger Mann wie dieser war. Wie groß mußte König Sancherib sein, daß er viele solche Diener besaß!

Lange betrachtete ihn Pharao, dann sprach er: „Abikam, kennst du das Schreiben und bist du bereit, den Wunsch zu erfüllen, den ich darin ausgesprochen habe?" Heikar verneigte sich schweigend.

„Bist du also," fuhr Pharao fort, „imstande, mir ein Haus zwischen Himmel und Erde zu erbauen?"

Heikar erwiderte: „Dein Wunsch ist mir Befehl. Schaffe mir auf jene Ebene, die vor der Stadt liegt, Kalk, Ziegelsteine und Werkleute; ich meinerseits werde Architekten und Maurermeister bestellen, die das Haus bauen sollen, das du verlangst."

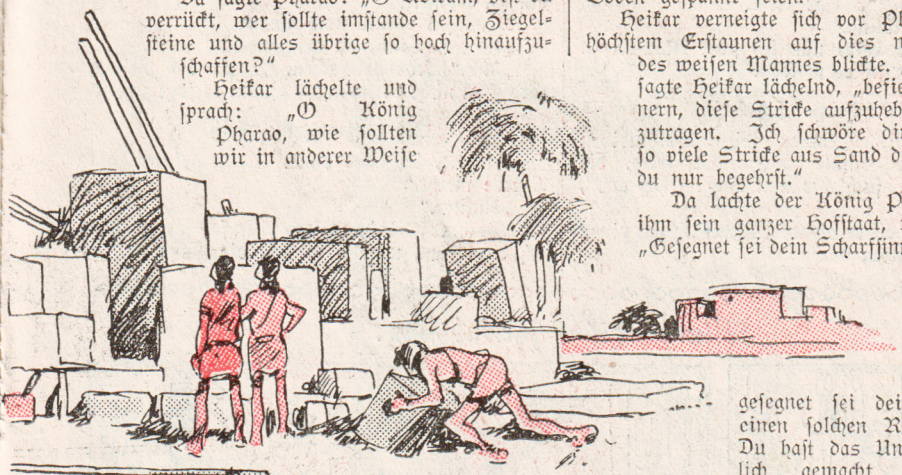
Mit höchstem Erstaunen hörte Pharao diese Worte; denn natürlich hatte er niemals daran gedacht, daß irgend jemand seinen sinnlosen Wunsch erfüllen könnte. Er hatte ihn ja nur als Vorwand benutzt, um in das Land König Sancheribs

einzufallen. Gleichwohl tat Pharao, was Heikar verlangt hatte, und ließ Baumaterialien und Werkleute hinausschaffen. Am nächsten Morgen aber begab er sich mit allen Großen seines Reiches auf die Ebene vor der Stadt, um das Wunder anzuschauen, das der Gesandte König Sancheribs verrichten wollte. Als alle auf dem bestimmten Platz versammelt waren, holte Heikar die Geier aus ihren Käfigen und ließ die großen Vögel mit den Knaben an den Seilen emporsteigen. Als sie nun hoch über dem Feld schwebten, riefen die Knaben mit heller Stimme jenen Satz, den ihnen Heikar zu Hause eingeprägt hatte.

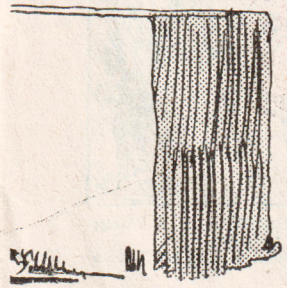
„Schickt uns", so schrien die Knaben, „rasch Steine, Lehm und Kalk herauf, damit wir mit dem Bau des Hauses für König Pharao beginnen können. Wir warten schon lange und haben nichts zu tun."

Als die Anwesenden diese Worte hörten, gerieten sie in höchste Verwirrung, und der Aufruhr wurde noch größer, als Heikar scheinbar sehr zornig die versammelten Werkleute antrieb. „Weshalb zögert ihr?" rief er. „Weshalb hindert ihr meine Baumeister am Werk und schafft ihnen nicht hinauf, was sie brauchen?"

Da sagte Pharao: „O Abikam, bist du verrückt, wer sollte imstande sein, Ziegelsteine und alles übrige so hoch hinaufzuschaffen?"



Heikar lächelte und sprach: „O König Pharao, wie sollten wir in anderer Weise ein Haus in der Luft bauen? Wäre König Sancherib hier, so hätte er sofort alles hinaufschaffen lassen und hätte zwei solcher Häuser an einem einzigen Tage aufgeführt."



Da senkte Pharao den Kopf und sprach: „Abikam, ich gebe mich geschlagen. Du hast mir eine Lehre erteilt, die ich nicht vergessen werde. Begib dich jetzt zu deinem Hause und komme morgen wieder zu mir. Ich will dir morgen noch eine neue Aufgabe stellen. Wenn du auch diese löst, so magst du ungefährdet in dein Land zurückkehren."

Als Heikar am nächsten Tage vor dem König erschien, sprach Pharao lächelnd zu ihm: „Ich sehe, daß du imstande warst, Leute zum Himmel emporzuschicken, die mir ein Haus in der Luft bauen sollten; aber würdest du auch imstande sein, mir zwei Stricke aus Sand zu machen?"

Heikar erwiderte: „Laß mir einen Strick aus deinem Magazin bringen, damit ich nach diesem Muster einen gleichen drehe." Als der Strick gebracht war, begab sich Heikar zu einem Balkon des Palastes, der nicht weit über der Erde lag. In den Steinboden dieses Balkons bohrte Heikar zwei runde Löcher, die ungefähr die Dicke eines Strickes hatten. Dann ließ er trocknen, braunen Sand holen und sandte einen seiner Diener auf den Balkon, der den Sand durch die Löcher rinnen ließ. Die Sonne schien hell auf den herabrinnenden Sand, und da der Sand dicht und gleichmäßig strömte, sah es genau so aus, als ob zwei braune Stricke vom Balkon zum Boden gespannt seien.

Heikar verneigte sich vor Pharao, der mit höchstem Erstaunen auf dies neue Kunststück des weisen Mannes blickte. „Mein König," sagte Heikar lächelnd, „befiehl deinen Dienern, diese Stricke aufzuheben und davonzutragen. Ich schwöre dir, daß ich dir so viele Stricke aus Sand drehen will, wie du nur begehrst."

Da lachte der König Pharao und mit ihm sein ganzer Hofstaat, und er sprach: „Gesegnet sei dein Scharfsinn, Abikam, und gesegnet sei dein König, der einen solchen Ratgeber besitzt. Du hast das Unmögliche möglich gemacht. Ich werde König Sancherib einen Brief mitschicken, in dem ich ihm erkläre, daß du alle meine Wünsche erfüllt hast und daß ich meine Drohungen nicht zur Ausführung bringen werde. Im Gegenteil, ich möchte mit ihm einen Freundschaftsvertrag abschließen. Und statt von ihm einen Tribut zu fordern, werde ich ihm selbst Geschenke machen. Ziehe hin in Frieden, du getreuer und weiser Diener deines Herrn!"

So kam es, daß Heikar mit einem großen Ehrengeleit König Pharaos und mit kostbaren Schätzen wieder in seiner Heimatstadt erschien.

König Sancherib ritt ihm entgegen und weinte vor Freude, als er hörte, was sein Wesir für ihn getan hatte. „Sei mir willkommen," sprach er, „du Vater meines Reiches, du Ruhm und Stolz meines Königums! Fordere von mir, was du willst, und sei es die Hälfte meiner Herrschaft, — ich will sie dir geben."

Heikar erwiderte: „Mögest du lange leben, o König! Ich habe genug an Geld und Gut und wünsche nichts anderes, als dir für den Rest meines Lebens meine bescheidenen Dienste zu leisten. Wenn du aber etwas tun willst, so belohne den Schwertmeister, der dich und mich vor Unheil behütet hat."

König Sancherib tat nach seinen Worten und machte den Schwertmeister zum Gouverneur einer seiner Provinzen. Nadan aber, der untreue und boshafte Neffe Heikars, wurde für immer aus dem Reich verbannt. König Sancherib wollte ihn hinrichten lassen, aber Heikar hatte gebeten, sein Leben zu schonen.

Noch lange lebte der weise Minister, und der König ehrte ihn wie seinen Vater. Als Heikar endlich starb, herrschte tiefe Trauer im ganzen Lande, und es gab keinen Mann im Volke, der nicht sprach: „Niemals wird an der Spitze des Reiches wieder ein Minister stehen wie Heikar der Weise."

HUMOR

Mißverständnis.

Else ist mit ihrem kleinen Bruder Fritz ins Mausoleum gegangen. Rings herrscht feierliche Stille. In die Grabesruhe hinein tönt Fritzchens ängstliche Stimme: „Hörst du sie schon?"

„Wen denn?" fragt Else.

„Na, die Mäuse."

Der Kleine hatte nämlich statt Mausoleum — Mausemuseum verstanden.

Die höfliche Schülerin.

Der freundliche Lehrer zeigt der kleinen Mia, die zur Schule angemeldet wird, die Klasse. „Nun such' dir mal einen Platz aus", sagt er.

Mia stammelt errötend: „Wenn ich um einen Fensterplatz bitten dürfte."

Der kleine Kaufmann.

Hänschen weint.

„Warum weinst du?" fragt ihn ein Herr.

„Ich habe meinen Groschen verloren!"

„Hier hast du einen anderen, aber nun höre auf zu weinen!"

Hänschen weint noch immer.

„Warum heulst du denn noch?"

„Ach," sagt Hänschen, „hätte ich meinen Groschen nicht verloren, so wären es jetzt zwei!"

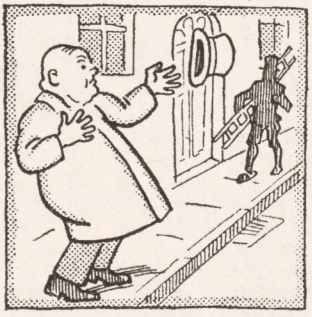
Der aufmerksame Fritz.

„Mama, ich habe einen Mann gesehen, der Pferde macht."

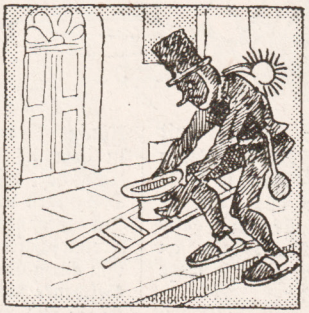
„Unsinn."

„Doch, er hatte das Pferd schon fast fertig. Als ich dazu kam, nagelte er ihm die Füße an."

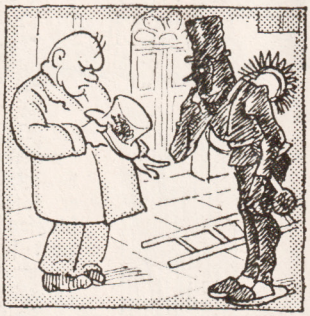
Blinder Eifer schadet nur.



„O Gott, mein Hut," schreit Müller,
„halt ihn fest.
Der Straßenstaub gibt ihm vielleicht
den Rest!"



Da eilt herbei ein hilfsbereiter
Mann,
Der mit dem Winde Wette
laufen kann.



„Hier ist ihr Hut!" — Doch Müller
sieht voll Schrecken,
Sein Prachtzylinder glänzt von Farbenflecken!

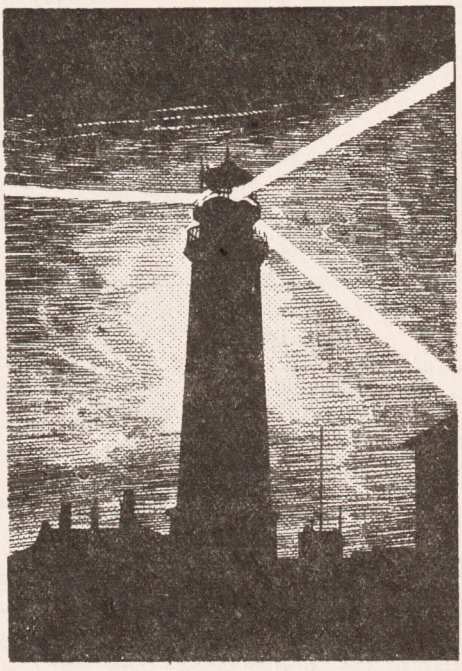
Leuchtfeuer

Bei Eintritt der Dunkelheit blitzen an den Küsten in größeren Abständen Leuchtfeuer auf, die den Schiffen die Einfahrt zum Hafen weisen, vor Klippen und Untiefen warnen und erkennen lassen, wo sich das Schiff befindet. Wenn in stürmischer, finsterer Nacht sich ein Schiff der Küste genähert hat, späht der Kapitän besorgt nach dem Lichtsignal des Leuchtturmes aus. Sobald er es erblickt, kann er das Schiff mit sicherer Hand durch alle Fährnisse steuern, denn das Blinkfeuer des Turmes, dessen Lichtblitze ihm bekannt sind, zeigt ihm den richtigen Kurs an.

Leuchtfeuer an der Küste vor der Hafeneinfahrt und als warnendes Zeichen an Küstenpunkten, die der Schiffahrt gefährlich sind, gab es schon im Altertum. Ursprünglich waren es wohl nur einfache Holzfeuer, später erbaute man der weiteren Sichtbarkeit wegen auch Türme, auf denen Signalfeuer angezündet wurden. Die ersten Leuchtfeuer an deutschen Küsten wurden im Mittelalter eingerichtet. Jetzt gibt es an unseren Küsten zur Sicherheit der Schiffahrt zahlreiche Leuchttürme.

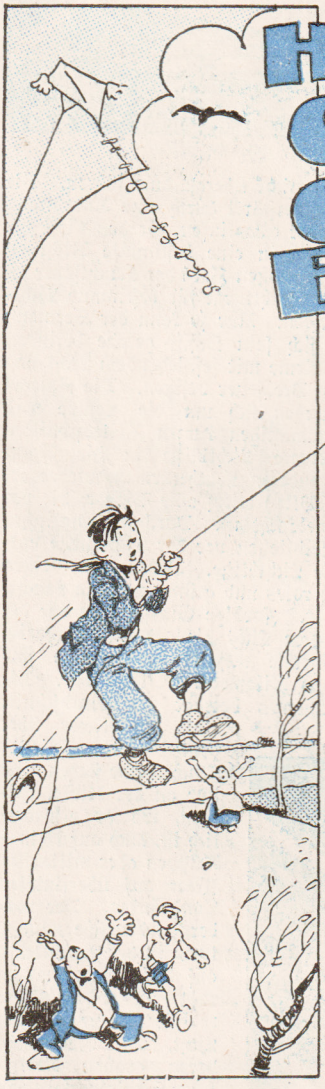
Die wichtigste Einrichtung des Leuchtturmes ist die Lampenanlage. Vom offenen Holz- und Kohlenfeuer, deren Leuchtwirkungen nur beschränkt sind, ging man, allerdings erst nach Hunderten von Jahren, zum Kerzenlicht über. Eine größere Anzahl von Kerzen brannte gleichzeitig, um stärkeres Licht zu erzeugen. Aber auch das Kerzenlicht blieb ein höchst mangelhafter Notbehelf. Es kamen die Oellampen, die Petroleumlampen, das Petroleumglühlicht und in neuerer Zeit Gas- und elektrisches Licht. Auch heute noch, im Zeitalter der Elektrizität, kann man nicht auf allen Leuchttürmen das helle elektrische Licht anwenden, denn die Stromzuführung oder Stromerzeugung durch eigene Kraftanlage läßt sich nicht überall durchführen. Die Lampen werden verstärkt durch eine Anordnung von Spiegeln oder Glaslinsen, die das Licht zusammenfassen und in eine bestimmte Richtung werfen. Bei der großen Zahl der Leuchtfeuer ist es nötig, jeden Leuchtturm für bestimmte Lichtsignale einzurichten. Nur so kann der Seemann feststellen, wo sich sein Schiff gerade befindet. Es gibt Leuchttürme mit feststehendem Licht und Türme, die ein Drehfeuer besitzen. Die Spiegel oder Linsen drehen sich um die Lampe und werfen in regelmäßigen kurzen Zeitabschnitten einen oder mehrere Lichtblitze in die Nacht hinaus. Auf anderen Leuchttürmen wieder erzeugt man die Blitze durch eine Blende, die vor der Lampe angebracht ist. Durch automatisches Oeffnen und Schließen vor der Lichtquelle entstehen dann die Lichtblitze. Neben dem weißen Licht wird auch rotes und grünes Licht zu Leuchtfeuern verwandt. Farbige Glasscheiben vor der Lampe geben dem Licht die gewünschte Farbe.

Die Lichtsignale unserer Leuchttürme sind etwa 40 bis 50 Kilometer weit sichtbar. Die Höhe eines Turmes beträgt im Durchschnitt etwa 40 Meter über dem Meeresspiegel. Leuchttürme stehen nicht nur an der Küste, sondern, wo es erforderlich ist, auch auf kleinen Klippen oder mitten im Meer auf überfluteten Sandbänken. Der modernste deutsche Leuchtturm ist der Leuchtturm auf Helgoland. 80 m ragt er über dem Meeresspiegel empor. Sein Licht, von drei drehbaren großen elektrischen Scheinwerfern von 75 Zentimeter Spiegeldurchmesser ausgesandt, besitzt die Stärke von 42 Millionen Kerzen. In fünf Sekunden Abstand folgen die Blitze aufeinander und haben eine Dauer von 0,1 Sekunde. Neben den Leuchttürmen werden noch Feuerschiffe, Leuchtbojen und einfache Lichtsignale an Gerüsten in den Dienst der Schiffahrt gestellt.

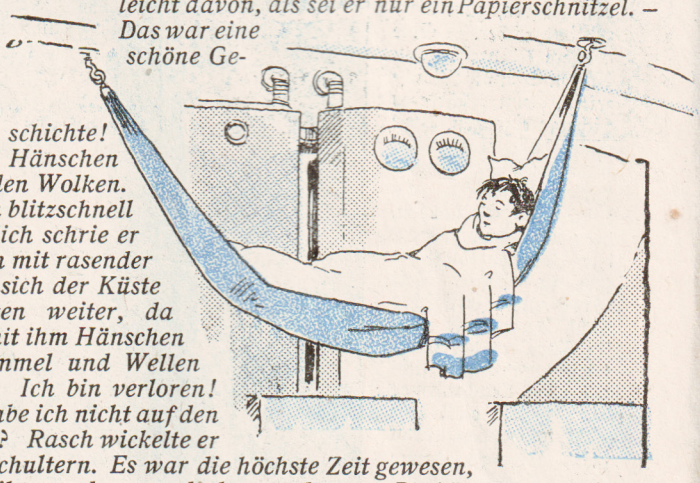


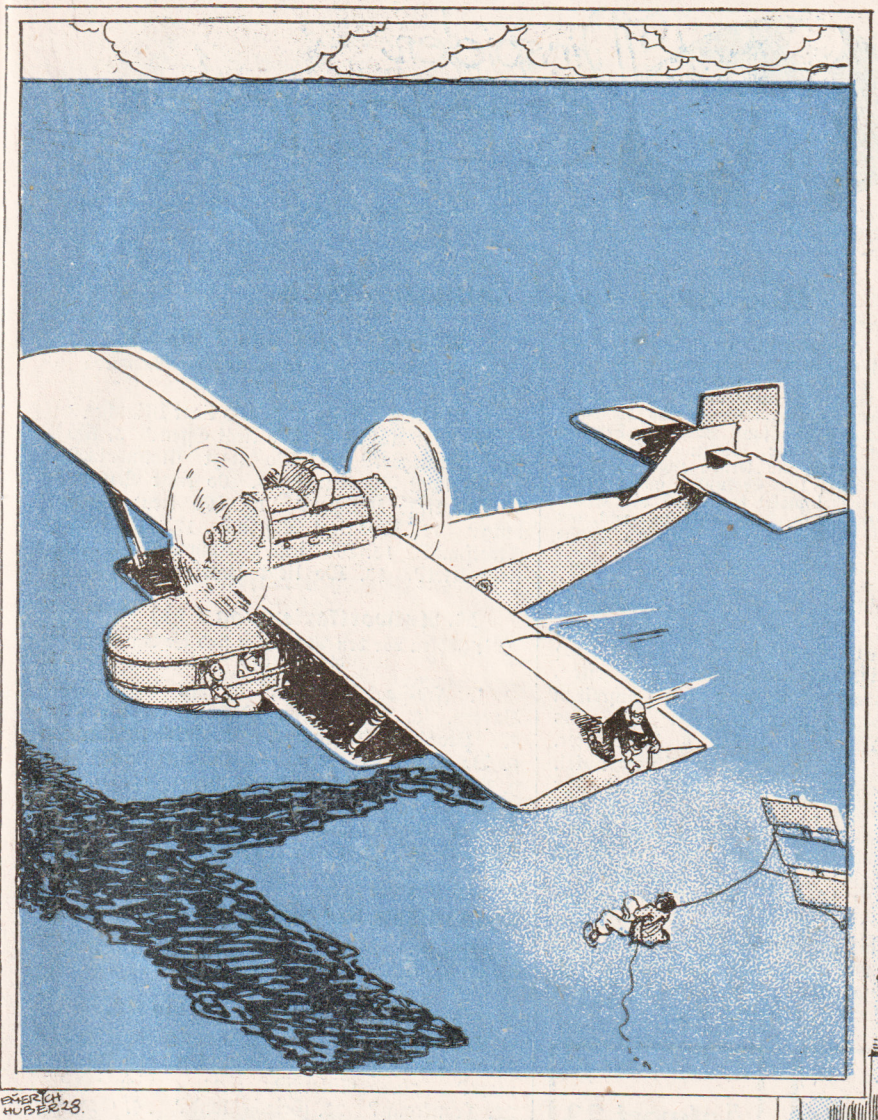
Der Leuchtturm auf Helgoland.

HÄNSCHEN QUASTE'S GRÖSSTES ERLEBNIS!

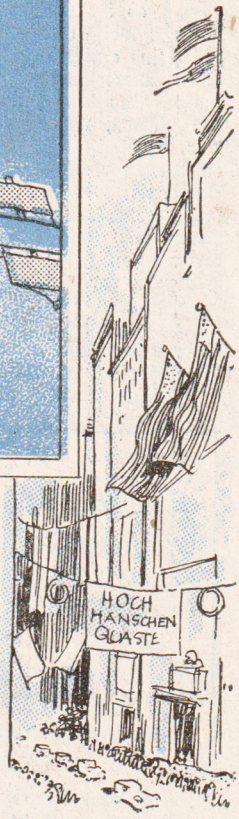


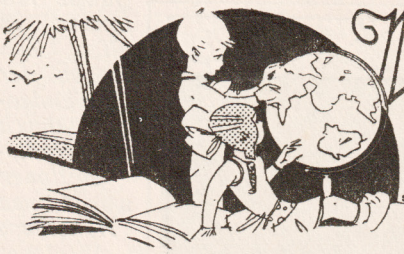
Hänschen Quaste wusste alles besser. Er hörte nicht auf die Ermahnungen der Eltern, er befolgte nicht die weisen Lehren von Onkel Bogumil und Tante Amalie — ja, so war Hänschen Quaste! Und infolgedessen baute er sich einen Drachen, der für seine Kräfte viel zu gross war, einen wahren Riesendrachen. Stolz zog er damit aufs Feld — wie bestaunten und beneideten ihn die anderen Buben und wie klatschten die Mädel vor Freude in die Hände! „Ja," riefen sie, „unser Hänschen Quaste, das ist ein Kerl!" — Aber hört nur weiter. Erst ging alles gut. Der Wind blies sanft; wunderschön stieg Hänschens Drachen empor, und mit kräftiger Hand hielt er den gewaltigen Burschen an der Leine. Aber, ach, dann besann sich der Windgott anders. Er blies beide Backen auf und schickte ein Stürmchen, das nicht mit sich spassen liess. Pardautz! fasste das Stürmchen den Drachen, der vor Vergnügen laut aufschrie und einen riesigen Satz in die Lüfte machte. Wer aber flog mit? O weh — Hänschen Quaste! In seinem Eifer hatte er die Leine zu fest umklammert — nun konnte er nicht schnell genug los lassen, und der Drachen trug ihn so leicht davon, als sei er nur ein Papierschnitzel. — Das war eine schöne Geschichte! Hänschen schwebte bald mitten unter den Wolken. Felder, Städte, Wälder jagten blitzschnell an ihm vorüber. Und plötzlich schrie er vor Entsetzen laut auf, denn mit rasender Geschwindigkeit näherte er sich der Küste — noch ein paar Minuten weiter, da schwebte der Drachen und mit ihm Hänschen über dem Ozean. Nur Himmel und Wellen waren über und unter ihm. Ich bin verloren! dachte Hänschen. Warum habe ich nicht auf den guten Onkel Bogumil gehört? Rasch wickelte er sich die Leine um Leib und Schultern. Es war die höchste Zeit gewesen, denn die Kräfte verliessen ihn, und er wurde bewusstlos. — Da hörte er auf einmal





Stimmen. Zögernd schlug er die Augen auf. War er schon im Himmel? Aber nein, da hörte er ein Surren und Brausen, sah riesige Flügel, fühlte eine Schlinge, die ihn mitzog. Was war das? Ozeanflieger hatten den kleinen Kollegen bemerkt, sich kühn herangesteuert und den Jungen nach langem Bemühen durch einen Lassowurf geborgen. — In einigen Minuten lag er in der Kabine und wurde mit heissem Kakao gestärkt. Wer war froher als Hänschen! Schon lachte er wieder und rief: „Famos, ich habe doch recht gehabt. Nun komme ich sogar nach Amerika!" — Wirklich, so kam es. Die Ozeanflieger landeten glücklich. Im Triumph zogen sie in New York ein und Hänschen Quaste mit ihnen. In allen Zeitungen der Welt und sogar durch die Radiostationen wurde von Hänschens Abenteuer gesprochen. Onkel Bogumil aber schüttelte den Kopf und sagte: „Diesem Frechdachs gelingt aber auch alles!"





Wir spielen Erdkunde

Wie man knifft, wenn Not kann.

Emils Schulzeugnis wäre gut gewesen, wenn er für Erdkunde eine bessere Note erhalten hätte. Aber da stand auf dem Zeugnis zu lesen: Erdkunde mangelhaft! Emil kennt nämlich noch nicht das Spiel, das Hänschen Quaste ersonnen hat, sonst wäre sein Zeugnis gut ausgefallen. Wir spielen einfach eine Stunde Erdkunde und lernen zugleich. Eine schlechte Zensur für Erdkunde gibt's nicht mehr, und dabei macht das Spiel viel Spaß. Wer sich ein solches Spiel anfertigen will, der befolge die Ratschläge, die Hänschen Quaste hier gibt:

Schaut einmal in eurer Schublade nach, ob ihr nicht ein paar Bogen festes, weißes Schreibpapier findet. Noch besser sind einige Deckel von alten Schreibheften, deren innere weiße Seite man auch beschreiben kann. Aus dem Papier schneiden wir uns 120 Karten, Länge 8, Breite 6 Zentimeter. Das Spiel ist ein Frage- und Antwortspiel. 60 Karten versehen wir am Rande mit der Aufschrift: „Frage", die anderen 60 Karten mit dem Vermerk: „Antwort". Die Karten numerieren wir, und zwar fortlaufend, die Fragekarten von 1 bis 60 und die Antwortkarten gleichfalls von 1 bis 60. Auf jede Fragekarte wird nun eine Frage aus der Erdkunde geschrieben und die entsprechende Antwort auf die Antwortkarte mit der gleichen Nummer gesetzt. Eine Abbildung zeigt euch hier, wie die Frage- und Antwortkarten aussehen.

Frage 23

Wie heisst die Hauptstadt von Griechenland?

Antwort 23

Athen.

Die ersten 15 Karten zeigen

deutsche Städte

an. Ich gebe euch eine genaue Anleitung, ihr braucht nur abzuschreiben.

A. Fragekarten von 1 bis 15.

(Die Zahlen vor den Fragen sind die Nummern der Karten.)

1. Wo liegt Leipzig? 2. Wo liegt München? 3. Wo liegt Köln? 4. Wo liegt Essen? 5. Wo liegt Stuttgart? 6. Wo liegt Mannheim? 7. Wo liegt Augsburg? 8. Wo liegt Erfurt? 9. Wo liegt Weimar? 10. Wo liegt Lüneburg? 11. Wo liegt Rostock? 12. Wo liegt Stralsund? 13. Wo liegt Dortmund? 14. Wo liegt Kiel? 15. Wo liegt Breslau?

B. Antwortkarten von 1 bis 15.

(Die Zahlen vor den Antworten sind die Nummern der Karten.)

1. Freistaat Sachsen. 2. An der Isar, Bayern. 3. Am Rhein, Provinz Rheinland. 4. Provinz Rheinland. 5. Württemberg. 6. Baden. 7. Bayern. 8. Provinz Sachsen. 9. Thüringen. 10. Provinz Hannover. 11. Mecklenburg-Schwerin. 12. Provinz Pommern. 13. Provinz Westfalen. 14. Provinz Schleswig-Holstein. 15. Provinz Schlesien.

Um uns die

Hauptstädte der europäischen Staaten

einzuprägen, sollen die nächsten Karten nach diesen fragen.

A. Fragekarten von 16 bis 42.

Wie heißt die Hauptstadt von: 16. Albanien? 17. Belgien? 18. Bulgarien? 19. Dänemark? 20. Estland? 21. Finnland? 22. Frankreich? 23. Griechenland? 24. Großbritannien? 25. Italien? 26. Lettland? 27. Litauen? 28. Luxemburg? 29. Niederlande? 30. Norwegen? 31. Oesterreich? 32. Polen? 33. Portugal? 34. Rumänien? 35. Rußland? 36. Schweden? 37. Schweiz? 38. Spanien? 39. Südslawien? 40. Tschechoslowakei? 41. Türkei? 42. Ungarn?

B. Antwortkarten von 16 bis 42.

16. Tirana. 17. Brüssel. 18. Sofia. 19. Kopenhagen. 20. Reval. 21. Helsingfors. 22. Paris. 23. Athen. 24. London. 25. Rom. 26. Riga. 27. Kowno. 28. Luxemburg. 29. Amsterdam. 30. Oslo. 31. Wien.

52. Warschau. 53. Lissabon. 54. Bukarest. 55. Moskau. 56. Stockholm. 57. Bern. 58. Madrid. 59. Belgrad. 60. Prag. 41. Konstantinopel, Regierungssitz zurzeit Angora (Kleinasien). 42. Budapest.

Nicht nur deutsche Städte und Hauptstädte europäischer Staaten wollen wir in unser Spiel aufnehmen, auch

Berge und Flüsse

gehören dazu. Die Karten von 43 bis 60 erfüllen diese Aufgabe. Zunächst einige Berge, ihre Höhe und ihre Lage.

A. Fragekarten von 43 bis 50, Berge.

43. Wie heißt der höchste Berg in Deutschland und wo liegt er? 44. Wie hoch ist die Zugspitze? 45. Wie heißt der höchste Berg in den Alpen? 46. Wie hoch ist der Mont Blanc? 47. Wie heißt der höchste Berg im Riesengebirge? 48. Wie hoch ist die Schneekoppe? 49. Wie heißt der höchste Berg der Erde und wo liegt er? 50. Wie hoch ist der Mount Everest?

B. Antwortkarten von 43 bis 50, Berge.

43. Zugspitze in den Alpen. 44. 2960 Meter. 45. Mont Blanc. 46. 4800 Meter. 47. Schneekoppe. 48. 1600 Meter. 49. Mount Everest im Himalaja, Asien. 50. 8840 Meter.

Die letzten Karten fragen nach Flüssen.

A. Fragekarten von 51 bis 60, Flüsse.

51. Wo entspringt der Rhein? 52. Wie entsteht die Weser? 53. Wo mündet die Weser? 54. Woher kommt die Elbe? 55. Wo mündet die Elbe? 56. Wo entspringt die Oder? 57. Wo mündet die Oder? 58. Wo entspringt die Donau? 59. Wo mündet die Donau? 60. Wo fließt die Eider?

B. Antwortkarten von 51 bis 60, Flüsse.

51. Auf dem St. Gotthard in der Schweiz. 52. Aus der Werra und Fulda, die sich bei Münden vereinigen. 53. In die Nordsee. 54. Vom Riesengebirge. 55. In die Nordsee. 56. Auf dem Odergebirge. 57. Ins Stettiner Haff. 58. Im Schwarzwald. 59. Ins Schwarze Meer. 60. In Schleswig-Holstein.

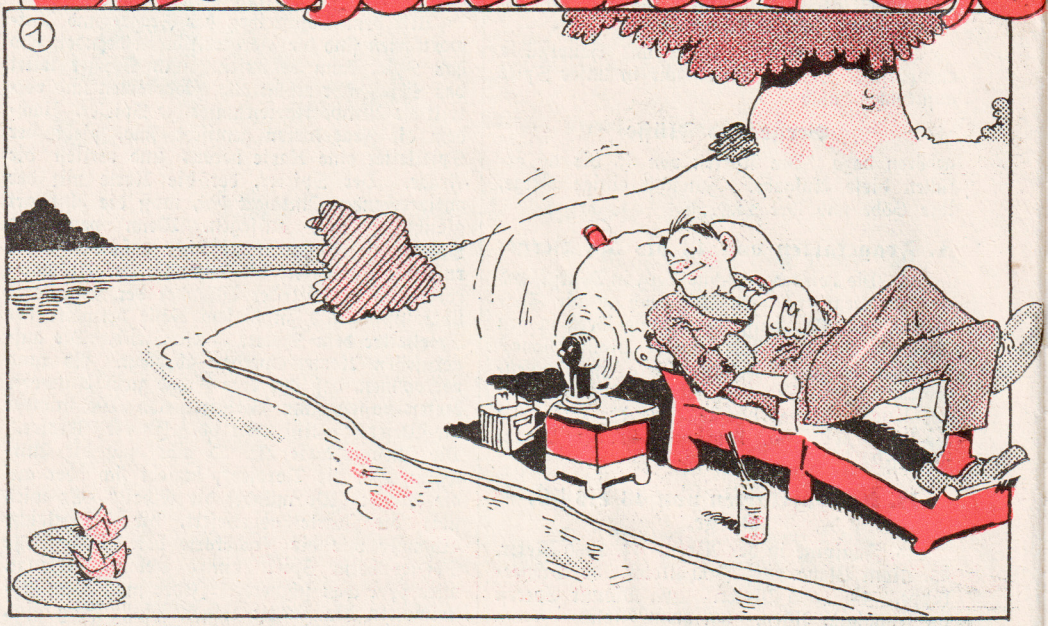
Mit dem Beschreiben der Frage- und Antwortkarten sind die Vorbereitungen beendet, und das Spiel kann beginnen. Ein Spieler leitet das Spiel. Er erhält alle Fragekarten und verteilt die Antwortkarten unter die Spieler. Nachdem die Fragekarten gemischt sind, zieht der Spielleiter eine Karte heraus und verliest die Frage. Der Spieler, der die Karte mit der entsprechenden Antwort hat, muß die Antwort gleichfalls laut aufsagen. Wenn von dem Spieler die Antwortkarte nicht gefunden wird, ruft der Spielleiter die Nummer der Antwortkarte auf, die mit der Nummer der Fragekarte übereinstimmt. In diesem Falle vermerkt der Spielleiter dem Spieler einen Strich. Die aufgerufenen Karten werden abgelegt. Es kann vorkommen, daß auf eine Frage zwei Antwortkarten passen, zum Beispiel: 55. „Wo mündet die Weser?" Antwort: 55. „In die Nordsee." Die Antwortkarte Nr. 55 gibt auch die Antwort: „In die Nordsee", bezieht sich aber auf die Frage: „Wo mündet die Elbe?" Es wird stets die Karte abgeliefert, die die gleiche Nummer wie die Fragekarte hat. Haben alle Spieler beim Spiel einige Uebung erlangt, wird es etwas schwerer. Jeder muß beim Beantworten der Frage: Stadt, Fluß, Berg usw. im Atlas aufzeigen. Der Spielleiter zählt, wenn alle 60 Fragekarten verlesen sind, jedem die vermerkten Striche zusammen, um festzustellen, wer die Fragen am besten beantwortet hat.

Bald wird uns das Spiel so bekannt sein, daß jeder Spieler die Fragen beantworten kann. Dann fertigen wir uns neue Karten mit neuen Fragen und Antworten an. Es kann nach Ländern in anderen Erdteilen gefragt werden, nach Nebenflüssen von Strömen, kurz, es können alle Fragen aus der Erdkunde gestellt werden. Wenn wir aber immer die Länder für unser Spiel auswählen, die gerade in der Schule in der Erdkundestunde besprochen werden, wird es sich bald zeigen, wie nützlich das Spiel ist.

WIE MAN ZEICHNER WIRD

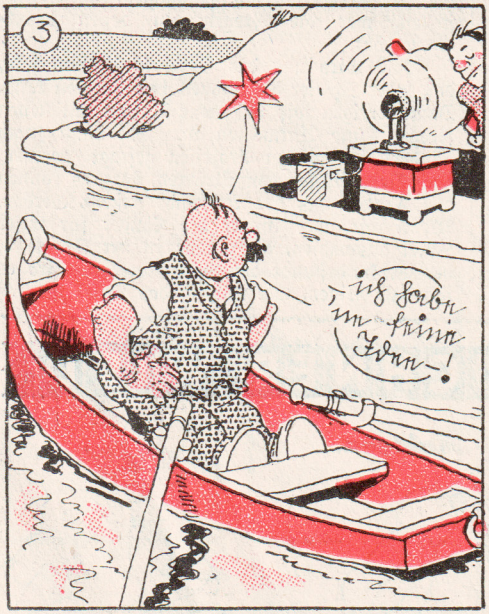
Die verwandelten Kakteen.

Ein genialer Ge

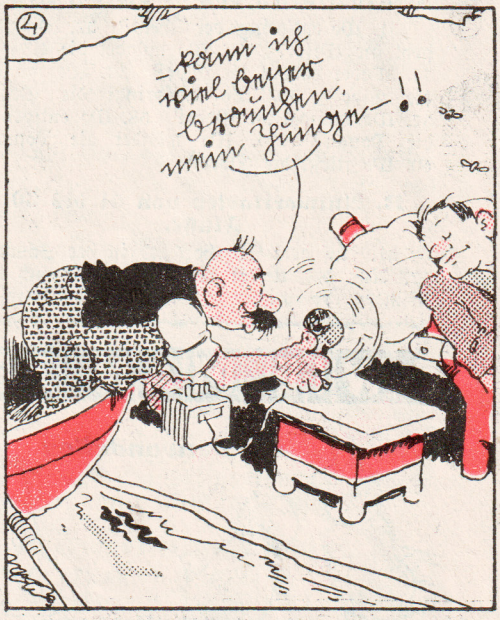


Hier schläft im Liegestuhl am Fluß
Der reiche Herr von Zirbelnuß.

Vor ihm da saust ein Ventilator,
Es treibt ihn ein Akkumulator.

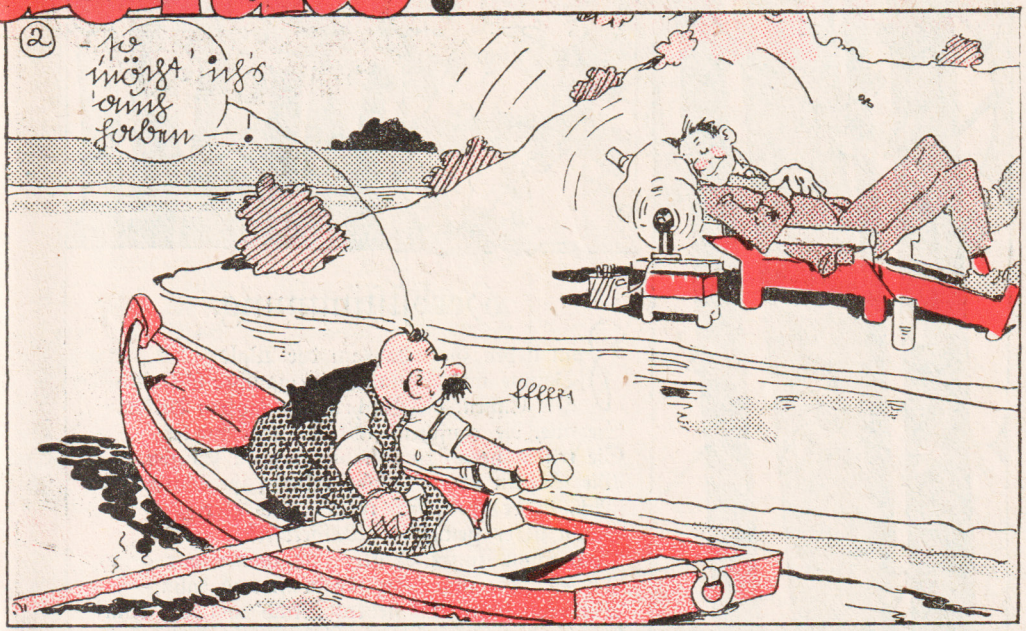


Der schwitzend mit dem Boot sich plagt.
Das Rudern gar nicht ihm behagt.



Was tut der Mann? Er schleicht heran,
Stiehlt den Propeller, setzt ihn dann

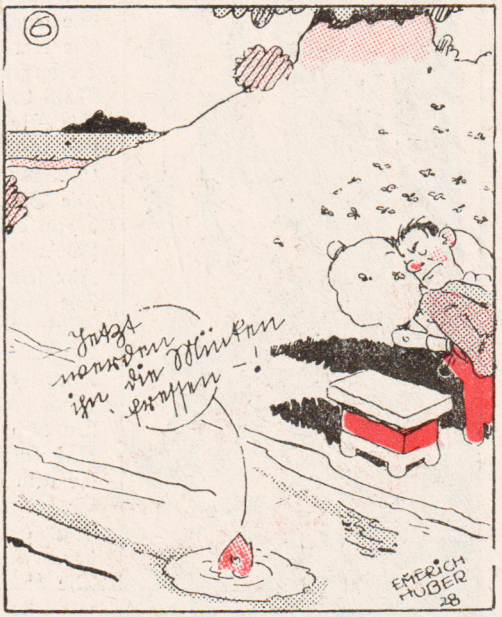
danke.



So fühlt sich Zirbelnuß erfrischt,
Und kommt ein Brummer — weggewischt

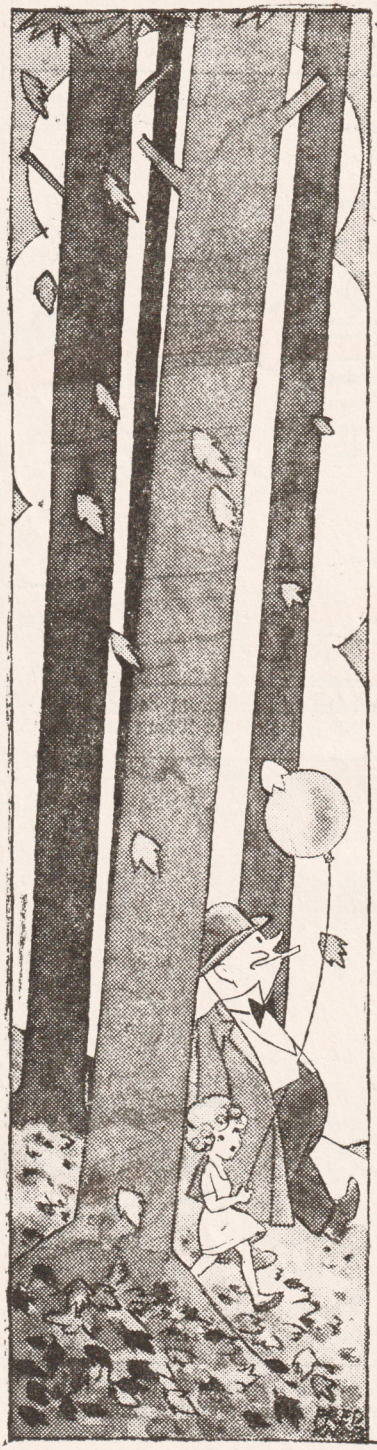
Wird durch den Luftstrom das Insekt!
Mit Neid hat dies ein Mann entdeckt,

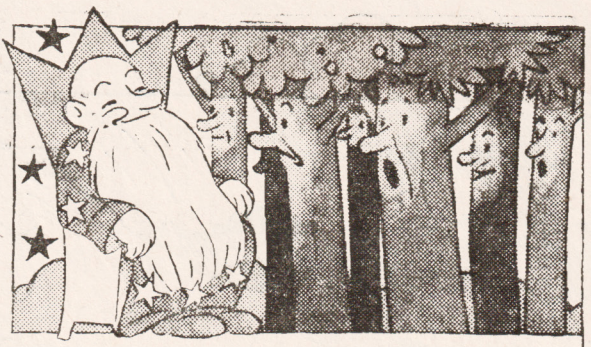
Klug an sein Boot — er wirkt als Schraube,
Absaust der Dieb mit seinem Raube!



Der arme Herr von Zirbelnuß
Jetzt ungefächelt schlafen muß!

(Nachdruck verboten.)





Herbststimmung.

Zum lieben Gott da kam der Wald,
Bäume und Bäumlein in mancher Gestalt.
Die Eichen, die Buchen, die sanften Birken,
Sie alle, die rauschend mit Blättern wirken, —
Sie traten heran zu den himmlischen Stufen,
Wie Sausen und Brausen erklang ihr Rufen.
„Ach, lieber Gott, sieh traurig uns hier,
Schön ist es gewiß im Waldrevier!
Doch schau, unsre Blätter sind immer nur grün,
Ach — halte uns nicht für dreist und kühn —,
Wenn wir bitten und flehen: Mach' uns doch bunt!
Gewiß, das Grün ist den Augen gesund,
Doch die Blumen in ihrer Farbenpracht,
Sie haben uns oft schon Kummer gemacht.
Sie leuchten so herrlich in Sonne und Licht,
Sie werden besungen in manchem Gedicht!
Doch wer spricht von uns, von den grünen Blättern?
Nach Blättern höchstens die Ziegen klettern!
Die Menschen beachten das Grüne kaum,
Sie schwärmen nur immer vom Blütentraum."
Gottvater strich sich den weißen Bart,
Die Bäume haben in Ehrfurcht geharrt.
Dann endlich sprach er: „Ihr seid so brav,
Ihr wiegt mit Rauschen die Kindlein in Schlaf.
Ihr seid so stattlich, so groß, so gewaltig,
Die Form eurer Blätter so vielgestaltig!
Muß es denn grade just Farbe sein?"
Da fingen die Bäume an zu schrei'n:
„Ja, Farbe!" so riefen sie Mund für Mund,
„Das ist's, was wir wollen — bunt, nur bunt!"
Da hob Gottvater die segnende Hand
Und schickte — den Herbst in das wartende Land.
Er kam aus dem Norden, sein Atem war kalt,
Er hauchte nur einmal, da leuchtet der Wald!
Was grün war, brannte in feurigem Rot,
Doch ach, — nach dem Herbst da kam die Not.
Die bunten Blätter, sie fielen herab
Und fanden am Boden ein kühles Grab!
Wie weinte der Wald! Erst zur Frühlingszeit
Da lachte er wieder — im grünen Kleid!

(Nachdruck verboten.)

Kapselrätsel.

Bengale — Esse — Roger — Meran — Vera — Kamtschatka — Tomsk — Zimt — Lübeck — Perlen — Finale — Bucht.

Jedem der vorstehenden Wörter sind zwei, dem letzten Wort drei benachbarte Buchstaben zu entnehmen, die, der Reihe nach gelesen, ein Sprichwort ergeben.

Silbenrätsel.

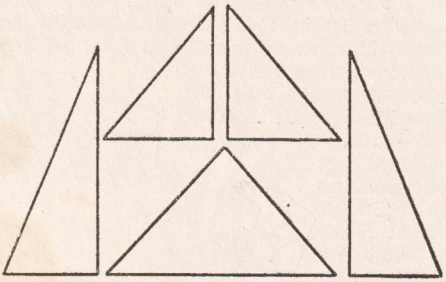
a — al — bert — borg — bün — den — el — fi — gö — gol — grau — in — li — lis — man — ne — nisch — so — spa — stadt — ta — ta — te — ti.

Aus den vorstehenden 24 Silben sind neun Wörter zu bilden, deren Anfangs- und Endbuchstaben, beide von oben nach unten gelesen, ein Sprichwort nennen (ch = ein Buchstabe). Die Wörter bedeuten: 1. Schweizer Kanton, 2. Mädchennamen, 3. europäische Sprache, 4. männlichen Vornamen, 5. Stadt in Schweden, 6. Riese, 7. Stadt in Bayern, 8. Stadt in Bulgarien, 9. Zaubermittel.

Vexierbild.

Guten Tag, Herr Nachbar! Wo ist der Angeredete?

Zusammensetzaufgabe.



Die vorstehenden fünf Dreiecke sind mit Hilfe von durchsichtigem Papier abzuzeichnen und sorgfältig auszuschneiden. Richtig zusammengesetzt, bilden sie ein Quadrat.

WIE MAN ZEICHNER WIRD

Auflösung aus voriger Nummer:

Auflösungen der Rätsel in Nr. 40.

Quadraträtsel: Alma, Lear, Main, Arno.

Diamanträtsel: E, Arm, Donau, Pastell, Erntefest, Herford, Kleie, Isa, T. Erntefest.

Besuchskartenrätsel: Helsingborg.

Silbenrätsel: **Hase, Emmi, Rudolstadt, Brezel, Santiago, Tennis, Zitrone.** — Herbstzeitlose.

KOCHREZEPTE

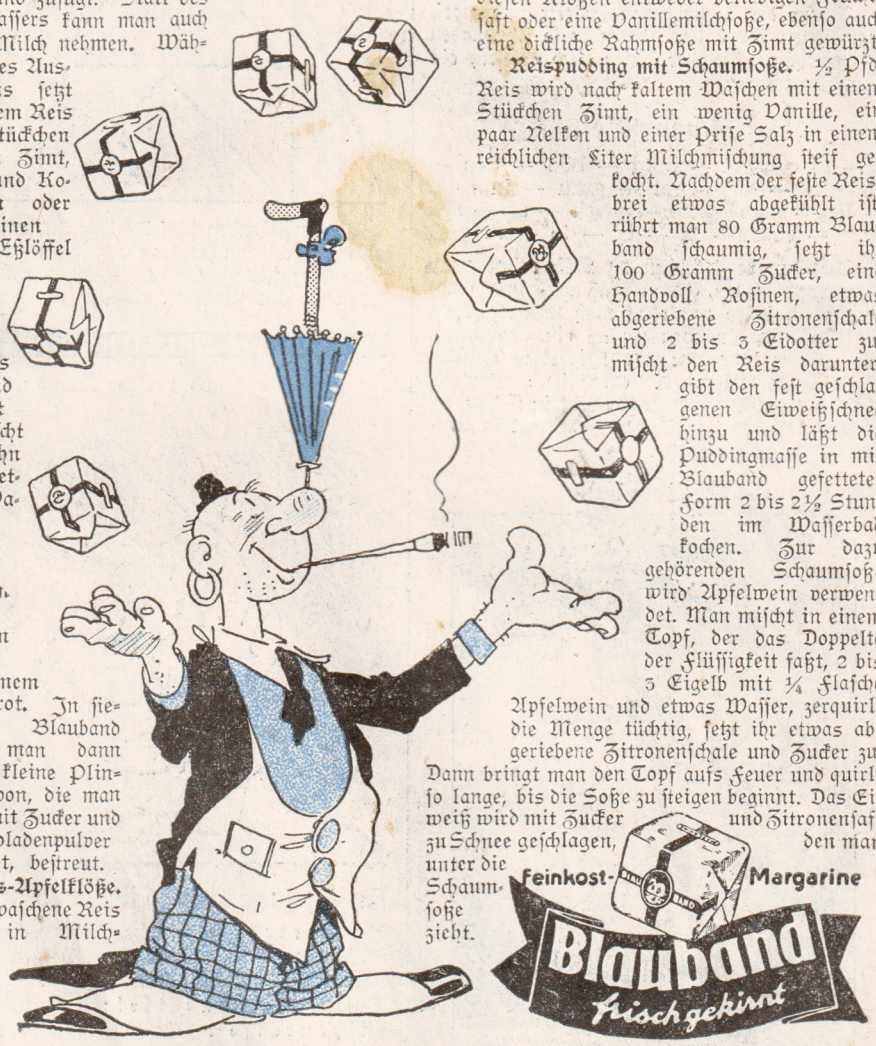
Allerlei Reisspeisen.

Warm und kalt genossene Süßspeisen von Reis sind nahrhaft und daher nicht nur für Kinder- und Krankenkost geeignet, sondern auch bei den Erwachsenen als Nachtisch beliebt.

Reisplinzen. ½ Pfund Reis wird mehrmals in wieder erneuertem kalten Wasser gewaschen, bis das Wasser zuletzt klar bleibt. Abgetropft, setzt man ihn in 1½ Liter gesalzenem Wasser zum Weichkochen auf, wobei man einen Eßlöffel Blauband zufügt. Statt des Kochwassers kann man auch reine Milch nehmen. Während des Ausquellens setzt man dem Reis ein Stückchen ganzen Zimt, ¼ Pfund Korinthen oder Sultaninen und 3 Eßlöffel Zucker zu. Nachdem der Reis dick und erkaltet ist, mischt man ihn mit etwas Vanillezucker, 2 zerquirlten Eiern und ein wenig geriebenem Weißbrot. In siedender Blauband bäckt man dann flache kleine Plinzen davon, die man heiß, mit Zucker und Schokoladenpulver gemischt, bestreut.

Reis-Apfelklöße. Der gewaschene Reis wird in Milchmischung, mit Zusatz von einem Stückchen Blauband, Salz und ein wenig abgeriebener Zitronenschale dick und weichkörnig ausgequollen. Erkaltet, streicht man die Reismasse etwa einen Finger dick auf kleine mit Blauband bestrichene Servietten. Dann legt man einen geschälten, mürben, ganzen Apfel auf jede Reislage, bindet die Tücher fest über Kreuz zu und kocht sie in wallendem Wasser 10 Minuten. Man gibt zu diesen Klößen entweder beliebigen Fruchtsaft oder eine Vanillemilchsoße, ebenso auch eine dickliche Rahmsoße mit Zimt gewürzt.

Reispudding mit Schaumsoße. ½ Pfd. Reis wird nach kaltem Waschen mit einem Stückchen Zimt, ein wenig Vanille, ein paar Nelken und einer Prise Salz in einem reichlichen Liter Milchmischung steif gekocht. Nachdem der feste Reisbrei etwas abgekühlt ist, rührt man 80 Gramm Blauband schaumig, setzt ihr 100 Gramm Zucker, eine Handvoll Rosinen, etwas abgeriebene Zitronenschale und 2 bis 3 Eidotter zu, mischt den Reis darunter, gibt den fest geschlagenen Eiweißschnee hinzu und läßt die Puddingmasse in mit Blauband gefetteter Form 2 bis 2½ Stunden im Wasserbad kochen. Zur dazu gehörenden Schaumsoße wird Apfelwein verwendet. Man mischt in einem Topf, der das Doppelte der Flüssigkeit faßt, 2 bis 3 Eigelb mit ¼ Flasche Apfelwein und etwas Wasser, zerquirlt die Menge tüchtig, setzt ihr etwas abgeriebene Zitronenschale und Zucker zu. Dann bringt man den Topf aufs Feuer und quirlt so lange, bis die Soße zu steigen beginnt. Das Eiweiß wird mit Zucker und Zitronensaft zu Schnee geschlagen, den man unter die Schaumsoße zieht.



Feinkost-Margarine
Blauband
frisch gekirnt

Druck und Verlag: „Die Blauband-Woche". Für die Redaktion verantwortlich: Artur Hartstein, Berlin W 35, Kurfürstenstraße 34.
(I II 1234567890)